EDITORIAL

EDIÇÃO Nº 4A
ANO 3 / ABRIL 2020

Editor e Arte:
Eidy Tasaka

Redação:
Eduardo Paiva
Caio Hansen
Ítalo Chianca
Roberto Bier
Soraia Barbosa

Ilustrações:
Dado Almeida
dadoalmeida.com

Revisão:
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

Marketing:
Carina Camargo
contato@jogoveio.com.br

Agradecimento:
Karina Felipe
Marcelo Duarte

Gameplays:
Jornada Gamer
LongplayArchive
World of Longplays

CARTA AO LEITOR

POR MARCELO DUARTE
CRIADOR DA REVISTA AÇÃO GAMES

O NASCIMENTO DA AÇÃO GAMES

Carla Pernambuco era ainda tão somente uma jornalista que gostava de cozinhar para os amigos. O ano era 1990 e fui convidado para jantar no apartamento dela. Quando cheguei, o marido de Carla, o fotógrafo Nando Buco, estava se divertindo na sala com o jogo Mario Paint. Foi a primeira vez que tive um contato de verdade com um console de videogame. Acabou sendo a grande curtição da noite – sem tirar os méritos dos pratos de Carla, que estavam todos divinos.

Na semana seguinte, eu me dei de presente um Super Nintendo e um cartucho do jogo. Eu estava definitivamente abduzido pelos games. Carla e Nando nem imaginam que foi naquele jantar que começou a nascer a revista "Ação Games". Na época, eu era diretor de redação da revista "A Semana em Ação". Percebi que havia um grande público interessado naquele assunto. Chamei Regina Giannetti, minha colega de faculdade, para preparar um número experimental, lançado em dezembro de 1990.

Regina trabalhava com jornalismo tecnológico, mas também penou um pouco para entender a língua daquela tribo. Lembro de ter atendido o telefone uma vez na redação e um jovem leitor perguntou o que ele deveria fazer para ganhar mais vidas num determinado jogo. Ganhar mais vidas?!? Como assim? A edição foi tão bem nas bancas que depois fizemos outra. Até que a "Ação Games" ganhou vida própria na Editora Azul, com a redação comandada pela própria Regina, agora uma expert.

A Jogo Véio faz nesta edição uma linda homenagem à capa da número 1 desta fase.

Carla abriu o estrelado restaurante Carlota, no bairro de Higienópolis, São Paulo, em 1995. Não há mais tempo para games. Mas, quando almoço ou janto lá, diante de tantos pratos maravilhosos, eu me sinto o próprio Pac-Man.

REVISTA AÇÃO GAMES

A revista Ação Games surgiu no começo da década de 1990 para suprir a mais nova necessidade da molecada: falar sobre videogames quando nenhum outro veículo sabia ao certo como se comunicar com esse novo público.

As duas primeiras edições foram especiais da revista "A Semana em Ação", da Editora Abril. A recepção foi tão positiva que a publicação acabou ganhando vida própria, mas pela Editora Azul.

Pouco tempo depois, a Ação Games se destacou ao se apresentar em um formato novo, muito maior que o das concorrentes. Isso permitiu diagramações mais impactantes com imagens maiores, além de chamar a atenção nas prateleiras das bancas de jornal.

Foram lançadas em torno de 200 edições, entre revistas normais e especiais. Só de ver algumas dessas capas bate uma nostalgia imensa. E foi pensando nisso que o nosso time decidiu lançar uma revista especial, homenageando a publicação.

A capa é uma reprodução da edição Nº 1 da Ação Games, mas com ligeiras modificações, já que nós vamos falar só de games de plataforma. Além disso, pequenos detalhes do original foram ressuscitados, como a diagramação, o sumário super colorido, o selo "The Best Of" e a grade de notas dos jogos. Cada parte do visual dessa revista veio de um momento da Ação Games, com um pequeno toque do Véio.

Esperamos que curta esse material e boa leitura!

Ao lado, Paulo Montoia, ex-editor da Ação Games, e Eidy Tasaka, editor da Jogo Véio e, na época, redator da revista WarpZone. A foto foi tirada na Brasil Game Show de 2016, em São Paulo

JOGOS DE PLATAFORMA

Esta edição, além de homenagear a revista Ação Games, também é uma verdadeira viagem entre alguns dos principais jogos de plataforma das décadas de 1980 e 90.

Escolhemos este gênero para começar porque dele vieram clássicos como Bubsy, Ristar, Alex Kidd, Aero e Sparkster. Não os conhece? Pois saiba que eles foram muito famosos naquela época, estrelando capas de revistas e discussões acaloradas no recreio da escola.

Em conversa com o time do Jogo Véio, chegamos à conclusão de que o gênero que melhor retrata esse período é o de plataformas. Afinal, nada mais Megadriveano e Supernintendístico que escalar blocos e pular na cabeça de inimigos fofinhos.

Foi a grande era dos mascotes e a maior prova disso é a presença maciça de empresas grandes como Capcom, Konami, Sega e a própria Nintendo. Ninguém queria ficar de fora da festa!

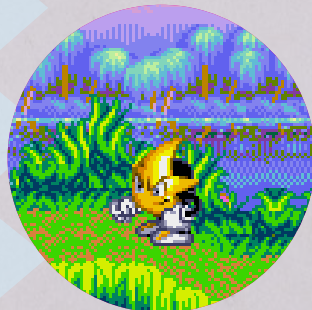
Nossa lista contempla 100 jogos das gerações de 8 e 16-bit, sem entrar no mérito se são os melhores ou não. Preferimos focar em sua importância e em criar uma lista bastante variada, inclusive com algumas pérolas aqui e ali.

Falar que Sonic the Hedgehog 2 é uma obra-prima é chover no molhado, então demos maior destaque para outras franquias, sem tirar os méritos do encanador bigodudo e de seu rival ouriço. Agora é com você! Vire a página e divirta-se!

Ah! Clicando no título dos jogos você tem acesso a um longplay no YouTube, fornecido por canais de altíssima qualidade. É uma forma bastante interessante de ampliar a sua experiência!

SUMÁRIO

MEGA DRIVE / MASTER
CASTLE OF ILLUSION

SUPER NINTENDO
SPEEDY GONZALES

MEGA DRIVE
RISTAR

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER

GAME BOY

GAME GEAR

32X

SEGA CD

PC ENGINE

MULTI

ESTE É O SISTEMA DE NOTAS QUE USAMOS NA REVISTA. O QUE ESTAVAM ESPERANDO, UMA LUVA?

FRACO	*REGULAR*	*BOM*	*CHOCANTE*

SUPER MARIO BROS.

Mario fez sua estreia no mundo dos videogames em Donkey Kong, jogo lançado para os arcades em 1981. Daí pra frente, foi o protagonista dos mais icônicos games de plataforma da história, incluindo aqui títulos importantíssimos como é o caso de Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 e Super Mario World. Separamos alguns dos pontos altos da carreira do personagem.

SUPER MARIO BROS.

NES / 1985 / Nintendo R&D 4

001

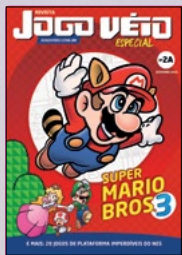
O primeiro jogo da franquia Super Mario Bros. foi revolucionário e mudou os videogames para sempre

A sequência do primeiro jogo só veio para o ocidente na coletânea All-Stars, com o nome de Lost Levels

SUPER MARIO BROS. 2

NES / 1988 / Nintendo R&D 4

002

Super Mario Bros. 2 é uma adaptação de um outro jogo chamado Doki Doki Panic. Isso explica as mudanças drásticas de gameplay

Super Mario Bros. 3 foi capa da nossa segunda edição especial, de 2019

SUPER MARIO LAND

GAME BOY / 1989 / Nintendo A&D

004

Super Mario Land trouxe a portabilidade como grande arma na sua divulgação

SUPER MARIO BROS. 3

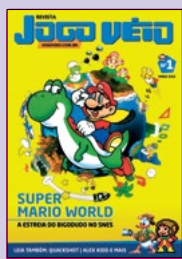
NES / 1988/ Nintendo A&D

O ápice do personagem no Nintendinho, marcou os jogadores e inovou nos power-ups

SUPER MARIO WORLD

SNES / 1990 / Nintendo A&D

005

A primeira aventura do personagem nos 16-bit serviu para mostrar ao mundo do que o SNES era capaz

Super Mario World foi capa da primeira edição impressa da nossa revista!

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

GAME BOY / 1992 / Nintendo A&D

006

A evolução deste jogo quando comparado ao primeiro game da série portátil é absurda

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SNES / 1995 / Nintendo A&D

007

Aqui, Mario assume o papel de indefeso, enquanto Yoshi é o verdadeiro protagonista

SONIC THE HEDGEHOG

O mascote da Sega! Aquele que nasceu para representar a juventude e a rebeldia do Mega Drive! Sonic estreou em 1991 com versões para todos os consoles da Sega. O sucesso foi o bastante para torná-lo o verdadeiro rival de Mario pela preferência do público. Separamos as principais aventuras do herói, desse comecinho da década de 1990.

SONIC THE HEDGEHOG

MASTER / GAME GEAR / 1991 / Ancient

008

A versão de Master System apostou em trechos menos velozes e mais cadenciados. Deu certíssimo!

SONIC THE HEDGEHOG

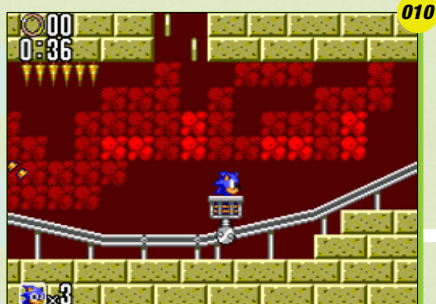
MEGA / 1991 / Sonic Team

009

A primeira aventura de Sonic no Mega Drive foi incrível: colorida, divertida e gostosa de jogar

SONIC THE HEDGEHOG 2

MASTER / GAME GEAR / 1992 / Aspect

010

A ousadia impera aqui: Sonic anda de carrinho de mineração, voa de asa-delta e pode ter dois finais diferentes para a sua jornada

Contamos a origem do ouriço na edição Nº 4 da Revista Jogo Véio

SONIC THE HEDGEHOG 2

MEGA / 1992 / Sonic Team

011

Foi nesse game que Tails estreou como personagem jogável

SONIC CD
SEGA CD/ 1993 / Sonic Team

012

Sonic CD é um jogo acima da média, mas deu o azar de o add-on não decolar como a Sega esperava

SONIC CHAOS
MASTER / GAME GEAR / 1993 / Aspect

013

Diferente dos títulos anteriores em 8-bit, Sonic Chaos aposta na velocidade para divertir os jogadores

SONIC THE HEDGEHOG 3
MEGA / 1994 / Sega Technical Institute

014

O que já era bom, ficou ainda melhor com Sonic the Hedgehog 3. Esse jogo marca a estreia de Knuckles

SONIC & KNUCKLES
MEGA / 1994 / Sega Technical Institute

015

O título mais ambicioso do ouriço lançado para o Mega Drive, graças à tecnologia lock-on, que permitia conectar dois cartuchos em um só

NES

ADVENTURE ISLAND

1988 / Hudson Soft

No controle de Master Higgins, o jogador se aventura por 8 mundos com 4 fases em cada. Seu arsenal de combate inclui um skate, um machado e bolas de fogo.

O jogo é um port de Wonder Boy, mas teve seu nome alterado porque o título original pertencia à Sega. Para driblar essa restrição, a Hudson Soft decidiu lançar o game no Nintendinho com o nome de Adventure Island. Posteriormente, as duas versões ganharam continuações bem diferentes, nas mais diversas plataformas.

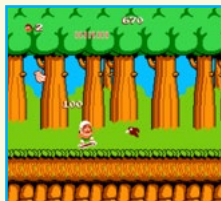
GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

016

MEGA / SNES

AERO THE ACRO-BAT 2

1994 / Iguana Entertainment

O segundo jogo da série promoveu o retorno do palhaço maquiavélico Edgar Ektor, com acontecimentos que se passam imediatamente após o fim da aventura original.

Dentre as novidades, temos novos movimentos de Aero, além de fases mais longas e originais. Diversos aspectos foram melhorados em relação ao título anterior, inclusive os gráficos e músicas.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

017

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

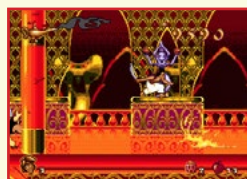
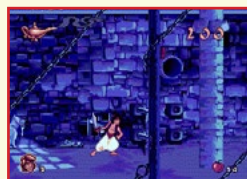
MEGA

ALADDIN

1993 / Virgin Games

A versão de Mega Drive tem o visual de cair o queixo, graças às animações feitas à mão pelo time da Disney. O capricho na produção foi recompensado com um número impressionante: em torno de 4 milhões de unidades vendidas, mais que o dobro do esperado pela Virgin na época. Essa versão recebeu ports para Amiga, PC, NES e Game Boy.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

SNES

ALADDIN

1993 / Capcom

Mesmo sem a presença direta da Disney na produção, o time da Capcom fez valer a sua reputação e entregou uma verdadeira pérola aos jogadores.

Aladdin foi um dos primeiros trabalhos do game designer Shinji Mikami, que anos mais tarde se tornaria mundialmente conhecido por participar do nascimento da franquia Resident Evil.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

MASTER

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

1986 / Sega

O primeiro jogo da série é também o mais famoso e reconhecido pelos jogadores. Não por acaso, coube a Alex Kidd o papel de rivalizar com Super Mario Bros. pela preferência dos jogadores. Isso, claro, até a criação de Sonic, em 1991.

O jogo ficou famoso por suas disputas de pedra, papel e tesoura na batalha contra os chefes. Também serviu de atração para o programa Play Game, apresentado por Gugu Liberato no começo da década de 1990.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

Foto: Moacyr dos Santos/SBT

O programa Play Game durou poucos meses no ar, mas deixou a molecada louca de vontade de ganhar um Master System

THE BEST OF 1 JOGO VÉIO

MEGA

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

1989 / Sega

Este foi o único título da série lançado para o Mega Drive. Na história, Alex precisa ir até o planeta Paperock e derrotar o vilão Ashra para libertar seu pai, o Rei Thor.

Apesar de tentar resgatar a essência de Miracle World, o jogo não fez o mesmo sucesso e acabou por abreviar a trajetória do personagem.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

021

SNES

ARDY LIGHTFOOT

1993 / ASCII Entertainment

Mais um excelente título da biblioteca do Super Nintendo. No controle da raposa Ardy, e de seu companheiro Pec, o jogador deve achar pedaços do Arco-Íris espalhados pelo mundo.

A versão japonesa do jogo trazia uma pequena história em quadrinhos dentro do manual de instruções. Um capricho extra que faz falta hoje em dia.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

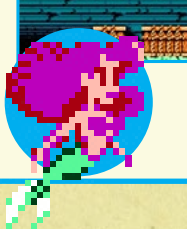
022

NES

ARIEL AND THE LITTLE MERMAID

1991 / Capcom

Após os eventos do longa animado, Ariel precisa voltar a ser sereia para derrotar Ursula mais uma vez. Boa parte das fases acontece debaixo d'água e para derrotar seus inimigos, Ariel pode disparar bolhas de ar. Não confundir com as versões dos consoles da Sega, desenvolvidas pela mesma, pois são experiências distintas.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

023

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

1993 / Sega

MASTER

Nossos heróis estão em uma missão secreta: coletar ervas medicinais para a poção mágica de Panoramix. E para isso, o jogador deve escolher entre jogar com Asterix, mais leve e ágil, ou Obelix, que é mais pesadão.

No Brasil, o jogo serviu como base para a criação de "As Aventuras da TV Colosso".

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

024

BONK'S REVENGE

1991 / Red Company

PC ENGINE

Segundo jogo da série a ser lançado para o PC-Engine, é também considerado o melhor de todos. Além de trazer melhorias visuais e na precisão dos controles, deu a Bonk a habilidade de quicar pelas paredes do cenário. Não perde em nada para os bons jogos dos concorrentes.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

025

BUBSY

1993 / Accolade

MEGA / SNES

Por muito tempo Bubsy figurou entre os grandes mascotes dos games, inclusive com destaque nas revistas de videogame.

Sua primeira aventura é dividida em 15 fases e seu objetivo é derrotar alienígenas que roubam bolas de lã.

Com o tempo, o personagem foi perdendo relevância, mas sem nunca sumir por completo.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

026

NES

BUCKY O'HARE

1992 / Konami

Assuma o controle do coelho Bucky e de seus companheiros da United Animals Federation para combater o império dos sapos e o computador Komplex.

Considerado como uma das pérolas perdidas do Nintendinho, o jogo surpreende em todos os aspectos.

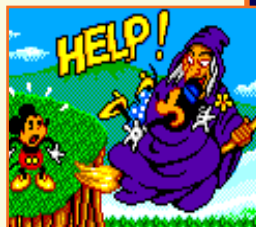
027

MASTER

CASTLE OF ILLUSION

1991 / Sega (AM7)

Vendo que não seria possível lançar um port idêntico à versão de Mega Drive, a Sega tomou a decisão (acertadíssima) de ir por um caminho mais complexo, criando fases e experiências exclusivas para o Master System. A história é a mesma do game original e essa versão 8-bit é imperdível.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

028

MEGA

CASTLE OF ILLUSION

1991 / Sega (AM7)

A estreia de Mickey em um console da Sega não poderia ser mais bombástica. Castle of Illusion é um jogo incrível, com trechos memoráveis como a tela das teias de aranha ou a fase das guloseimas. E quem não lembra com carinho da musiquinha que tocava ao fim de cada uma das fases?

Não por acaso, o jogo abriu portas para uma série de jogos do personagem no Master System, Mega Drive e Game Gear.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

CHIKI CHIKI BOYS

1992 / Visco Corporation

Lançado originalmente para Arcade pela Capcom, o jogo foi rebatizado no ocidente como Mega Twins. Contudo, o port de Mega manteve o título original.

Chiki Chiki Boys entrou na nossa lista porque tem gráficos lindos e uma jogabilidade bastante interessante. Se ainda não conhece o jogo, corra e faça isso agora mesmo. De nada!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

1990 / Capcom

Baseado na série animada de mesmo nome, o jogo te permite controlar a dupla de esquilos Tico e Teco, em modo single player ou cooperativo. Os demais personagens da turma aparecem ocasionalmente para ajudar, mas não são jogáveis.

Esse game foi o segundo da frutífera parceria entre Capcom e Disney.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

CHUCK ROCK II: SON OF CHUCK

1993 / Core Design

A clássica história das sequências em jogos de plataforma: Chuck, herói do título anterior, foi sequestrado e agora você controla seu filho, Chuck Jr.

Bastante alardeado nas revistas de videogame, recebeu versões para todos os consoles da Sega da época, além de Amiga e Amiga CD32.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

GAME GEAR

033

COCA COLA KID

1994 / Aspect

O jogo é protagonizado pelo mascote japonês da marca de bebidas, um menino radical que anda de skate e dá voadoras nos seus inimigos. Este game ficou restrito ao território japonês e por isso é pouco conhecido por aqui. Junto com o cartucho, foi lançada também uma edição limitada do portátil na cor vermelha.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

034

CONGO'S CAPER

1993 / Data East

Coletar diamantes, dar pancadas em homens das cavernas e se aliar com pterodáctilos. Tudo isso com um bom controle do personagem, velocidade agradável e bons gráficos. O jogo deixa a desejar nas músicas, que são poucas e se repetem muitas vezes. Ainda assim, recomendamos a jogatina!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

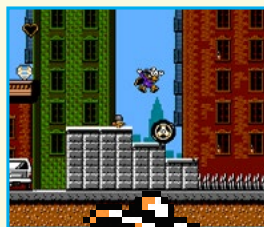
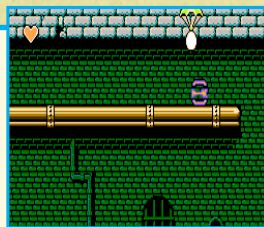
035

DARKWING DUCK

1992 / Capcom

Mais um super game baseado em uma série da Disney. E mais uma vez, tem dedo da Capcom na jogada! Com traços de DuckTales e Mega Man em seu DNA, o pato mascarado se aventura por ambientes diversos como uma floresta, um grande navio e até mesmo pelo topo dos prédios. Um dos jogos favoritos do Véio!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

DECAP ATTACK

1991 / Vic Tokai

Este jogo é uma versão ocidental de Magical Flying Turbo Hat Adventure, título lançado apenas no Japão. No entanto, no lugar do menininho de turbante, nosso protagonista é uma múmia sem cabeça. E em vez de cenários bonitinhos, temos ambientes cheios de ossos e caveiras para todos os lados. E nem me pergunte como o nosso herói dá "socos" com os olhos! Só jogue!

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

036

MASTER

DEEP DUCK TROUBLE

1991 / Sega (AM7)

Tio Patinhas foi vítima de um amuleto amaldiçoado que o fez flutuar como um balão. Quem pode salvá-lo? Seu sobrinho favorito, Donald! E lá vai o pato marinheiro se aventurar para devolver a relíquia ao seu lugar de origem, se aventurando por diversas fases lindíssimas. E o melhor de tudo? Donald pode comer pimentas para ficar invencível!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

037

SNES

THE BEST OF 1 JOGO VÉIO

DONKEY KONG COUNTRY

1994 / Rare

Se a nossa lista estivesse organizada por ordem de importância, certamente Donkey Kong Country estaria entre os primeiros colocados. A obra da Rare deu nova vida aos personagens, além de revolucionar com composições incríveis, fases diversificadas e gráficos muito acima da média, que envolviam a captura de imagens em três dimensões e a sua conversão em sprites.

O jogo foi lançado no Natal de 1994 e tornou-se um sucesso absoluto em muito pouco tempo, credenciando a Rare como uma das principais parceiras da Nintendo.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

038

SNES

THE BEST OF 1 JOGO VÉIO

DONKEY KONG COUNTRY 2

1995 / Rare

Donkey Kong foi sequestrado e cabe ao pequeno Diddy resgatá-lo. Para ajudá-lo na missão, surge a macaquinha Dixie, que tem o poder de planar ao girar seus cabelos.

O segundo jogo da trilogia tem fases ainda mais loucas, explorando a temática Pirata, com estágios memoráveis em colmeias, espinheiros e parques de diversão. Tem trilha e visuais ainda melhores que o game anterior.

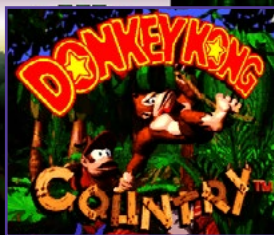
GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

039

THE BEST OF 1 JOGO VÉIO

DONKEY KONG COUNTRY 3

1996 / Rare

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

Terceiro e último jogo da série para o Super Nintendo. Desta vez, Dixie Kong tem a ajuda do bebê Kiddy Kong na aventura. Mas não se engane: apesar de chorão, Kiddy é grande e forte! Lançado no apagar das luzes do Super Nintendo, DKC3 ainda fez bastante sucesso!

Destaque para as lutas contra os chefes, talvez as mais originais de toda a trilogia.

040

GAME BOY

DONKEY KONG LAND

1995 / Rare

Improvável, incrível e inesperado. Donkey Kong Land é uma adaptação bastante competente de Donkey Kong Country. E apesar das limitações impostas, especialmente na quantidade de cores, o jogo permanece divertido e encantador.

Não por acaso, a série ganhou continuações igualmente boas que reproduziam os demais jogos lançados para o Super Nintendo.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

DO RE MI FANTASY

1996 / Hudson Soft

DoReMi Fantasy é continuação de Milon's Secret Castle, lançado para o NES. No entanto, o esquema do jogo é bastante diferente do título original, com gráficos que parecem saídos da série Kirby.

O destaque vai para a trilha sonora, cheia de efeitos que reproduzem sons da floresta, do espaço sideral e outros ambientes diversos. Sua missão é recuperar instrumentos musicais e restaurar a música do mundo.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

DUCKTALES

1989 / Capcom

Viaje pelo mundo com os Caçadores de Aventuras, acumule tesouros e veja a ruína de Pão-Duro Mac Mônei. Tudo isso, com um estilo de jogo bastante similar ao de Mega Man, já que ambos os títulos foram feitos pela Capcom e compartilham parte do time de desenvolvimento.

DuckTales é considerado um dos melhores jogos de plataforma do Nintendinho e do Game Boy. Inclusive, ganhou uma continuação em 1993, tão boa quanto a versão original.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

044

DYNAMITE HEADDY

1994 / Treasure

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

Um jogo "cabeça", no sentido literal da coisa. Headdy, o protagonista da história, usa o cocoruto para atingir inimigos e alcançar plataformas mais distantes.

Esse jogo figura constantemente entre os mais bonitos do Mega Drive, com destaque para os cenários. O jogo possui uma versão para Game Gear que, aqui no Brasil, foi portada para Master System pela Tectoy.

MEGA / SNES

045

EARTHWORM JIM

1994 / Shiny Entertainment

Com grandes doses de loucura e um ótimo gameplay, Earthworm Jim é mais um grande game de plataforma, com algumas pitadas de Run and Gun. O jogo fez bastante sucesso na época do seu lançamento, inclusive com premiações em revistas especializadas.

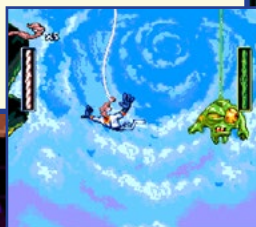
Ganhou uma sequência no ano seguinte, igualmente aclamada pela mídia e por jogadores.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

NES / MASTER

046

FANTASTIC DIZZY

1991 / Chameleon

Um ovo aventureiro! Dizzy ficou famoso por estrelar inúmeros jogos para computadores caseiros, desde a segunda metade da década de 80. Contudo, esta talvez seja a sua aventura mais famosa, graças aos ports para consoles caseiros.

Um bom game de plataforma, que se destaca por apresentar puzzles e mini games em suas fases.

Versão de NES

Versão de Master

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

NES

047

FELIX THE CAT

1992 / Shimada Kikaku

A namorada de Felix foi sequestrada e o preço do resgate é entregar a sua bolsa mágica. Naturalmente, nosso herói não aceita ser chantageado e vai para o ataque.

Ao longo das fases, Felix vai coletando pequenas moedas que se convertem em garrafas de leite e corações. Esses itens ajudam a melhorar as armas do personagem.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

MEGA

048

FLINK

1994 / Psygnosis

Um grande título que vai deixá-lo de queixo caído. Experimente jogar e admirar a beleza dos cenários, plataformas e objetos que surgem pelos cenários. E não é só isso: Flink também tem um sistema bastante interessante de criação de magias, usando ingredientes que são coletados ao longo das fases.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

MEGA

GLOBAL GLADIATORS

1992 / Virgin Games

Um jogo de plataforma que explora a força da marca McDonalds, a exemplo de M.C. Kids, lançado alguns anos antes para o Nintendinho.

No controle de Mick e Mack, seu objetivo é livrar o mundo da ameaça ambiental causada por seres mutantes. Seus inimigos? Melecas, latas de lixo, machados e afins.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

SNES

HOOK

1990 / Capcom

Aproveitando o sucesso do filme estrelado por Robin Williams e Dustin Hoffman, diversos jogos foram lançados para arcade e consoles caseiros. Nosso destaque vai para a versão de Super Nintendo.

No jogo você assume o papel de Peter Pan e volta à Terra do Nunca para resgatar seus filhos, sequestrados pelo Capitão Gancho.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

ICE CLIMBER

1985 / Nintendo R&D1

Escale montanhas de gelo com Popo e Nana, atrás do condor gigante que roubou o seu estoque de comida.

Lançado em 1985, Ice Climber é o típico jogo de plataforma no melhor sentido da palavra. Sua aventura se resume a dar saltos nos momentos certos, desviar de obstáculos e quebrar os blocos que impedem a sua passagem. Um verdadeiro clássico!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

052

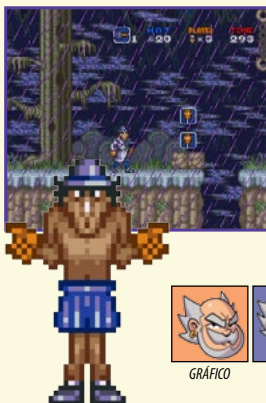
INSPECTOR GADGET

1993 / AIM

No controle do Inspetor Bugiganga, você começa sua aventura em um castelo assombrado e precisa viajar pelo mundo atrás do Dr. Garra. Seu arsenal inclui bombas, flechas, socos com molas e chapéus com hélices que o ajudam a planar pelos cenários. Um jogo bastante divertido, mas com músicas pra lá de enjoativas.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

053

JAMES POND 2

1991 / Millenium Interactive

Um peixe com o poder de se esticar, no melhor estilo Inspetor Bugiganga, mas em um mundo psicodélico, com direito até mesmo a um submarino amarelo, e trilha sonora bastante ruim. Destaque para os trechos em que você voa dentro de uma banheira, com espuma na cabeça e tudo.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

054

JOE & MAC 2

1994 / Data East

A segunda aventura de Joe e Mac segue a tônica do título anterior, inclusive com visual bem parecido. A novidade aqui talvez seja a possibilidade de coletar moedas para comprar itens.

A capa da versão japonesa apresenta este jogo como o terceiro da série. Isso porque eles consideram Congo's Caper como um capítulo da mesma saga.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

JUNGLE BOOK

1994 / Virgin Interactive

Foi difícil escolher uma versão para representar este jogo, já que todos os ports são igualmente competentes. Ficamos com a versão de Super Nintendo porque o visual é ainda mais caprichado, com sprites maiores e detalhes nos cenários que remetem bastante à animação original. Mesmo assim, procure pelas demais versões de Master / Game Gear, NES, Game Boy e Mega Drive.

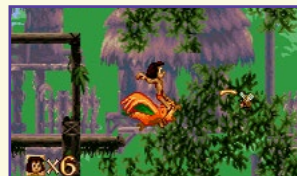
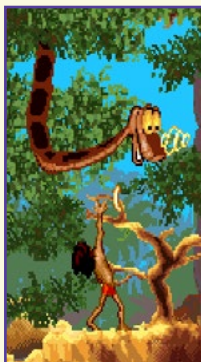
055

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

MEGA

KID CHAMELEON

1992 / Sega Technical Institute

Você está dentro de um jogo de realidade virtual chamado “Wild Side”, e precisa assumir diferentes formas (daí a alcunha de ‘Garoto Camaleão’) para superar as mais de 100 fases da aventura. Cada uma dessas inúmeras transformações concede diferentes poderes ao personagem. É considerado um dos jogos mais emblemáticos da biblioteca do Mega Drive!

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

056

KID DRACULA

1991 / Konami

Quem poderia imaginar que o universo de Castlevania poderia gerar algo tão fofo e cativante? O jogo foi efetivado como parte do cânone da franquia recentemente, após ser incluido na coletânea de 50 anos da Konami, juntamente com outros grandes games da série.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

KID ICARUS

1986 / Nintendo R&D 1

E segue o clichê das princesas sequestradas! Dessa vez foi Palutena, a princesa de Angel Land. Agora, cabe ao anjinho Pit a missão de derrotar a poderosa Medusa e salvar sua terra da destruição.

O game segue uma estrutura de fases verticais, com inúmeras plataformas e inimigos que atacam em bando. Para derrotá-los, Pit pode disparar suas flechas para frente e para cima.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

KIRBY SUPER STAR

1995 / Rare

Este jogo é, na verdade, uma coletânea de sete pequenas aventuras que se dividem entre fases de plataforma e minigames divertidíssimos.

Dentre as aventuras iniciais estão: Spring Breeze, Dynablade, Gourmet Race e The Great Cave Offensive. Posteriormente, são liberadas as campanhas Metaknight's Revenge, Milky Way Wishes e The Arena.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

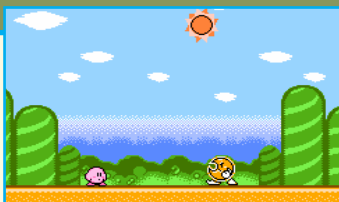
NES

KIRBY'S ADVENTURE

1993 / HAL Laboratory

A estreia de Kirby nos consoles de mesa foi espetacular. O problema é que foi tarde demais para o NES, uma vez que o jogo foi lançado em 1993.

Na história, a bolota rosa precisa restaurar a Star Rod, que abastece de energia a fonte dos sonhos. E para cumprir este objetivo, o jogador precisa viajar por sete mundos sugando os poderes dos inimigos e procurando por salas escondidas.

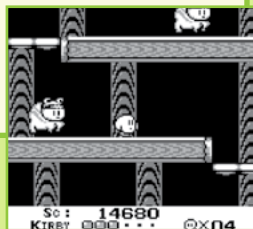
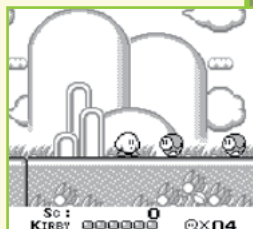
GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND

1992 / HAL Laboratory

Nasceu aqui mais uma divindade do panteão da Nintendo. Em seu título de estreia, Kirby ainda não podia absorver os poderes dos inimigos, mas já os sugava e cuspia em formato de estrelinhas.

Lançado em 1992, Dream Land tem gráficos bastante interessantes, mesmo em duas cores. Aliás, até na capa do jogo, Kirby é apresentado na cor branca.

32X

062

KNUCKLES' CHAOTIX

1995 / Sonic Team

Esse jogo é lindo de morrer, tem ótimas músicas e ideias interessantes. Mas se você esperava algo próximo de Sonic, pode esquecer. Em vez de apelar pra correria, Knuckles e seus amigos preferem uma aventura cadenciada, onde dois personagens percorrem juntos a mesma tela, cooperando para resolver pequenos obstáculos espalhados pelas fases.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

MASTER

063

LAND OF ILLUSION

1993 / Sega

Mickey adormeceu lendo um livro de contos de fadas. Quando despertou da soneca, estava em um vilarejo desconhecido, com a missão de recuperar um cristal roubado.

A continuação de Castle of Illusion é composta de 15 fases e fez grande sucesso entre os jogadores ao repetir a fórmula de sucesso do título anterior.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

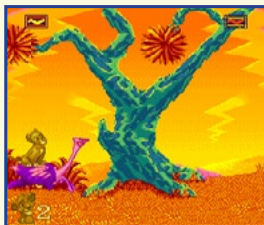
MEGA / SNES

LION KING

1994 / Westwood Studios

Acompanhe a trajetória de Simba em um game gostoso de jogar, divertido e bastante fiel ao longa animado. As músicas são boas adaptações da trilha original e o visual é bastante competente. O básico, já que se trata de uma franquia poderosa da Disney.

Das dez fases do jogo, seis são com Simba filhote e quatro com a sua versão adulta. Fez bastante sucesso na avaliação das revistas especializadas e recebeu ports pra todas as plataformas da época, inclusive PC e Amiga.

Versão de SNES

Versão de Mega Drive

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

064

PC ENGINE

LIQUID KIDS

1992 / Taito

Liquid Kids nos conquistou com suas musiquinhas felizes e seus personagens fofinhos. Pra começo de conversa, o protagonista é um ornitorrinco que atira bolhas d'água nos inimigos! As fases são simples e previsíveis, mas os chefes são carismáticos e rendem boas lutas.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

065

NES

LITTLE SAMSON

1992 / Takeru Co.

Lançado em 1992, Little Samson mostra do que realmente o hardware do Nintendinho é capaz. O jogo segue uma fórmula bastante similar à de Mega Man, com a diferença de que é permitido trocar de personagem durante a partida, no meio das fases. O ratinho é o mais fofo!

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

066

MASTER

067

LUCKY DIME CAPER

1991 / Sega (AM7)

Este jogo e Quackshot foram lançados ao mesmo tempo, gerando uma overdose de Pato Donald nos consoles da Sega. Só que em vez de fazer um port, a Sega escolheu criar uma aventura completamente nova. E o jogo é excelente!

Seu objetivo é resgatar a moedinha da sorte do Tio Patinhas, que foi roubada pela vilã Maga Patalógika.

A versão de Game Gear possui pequenas diferenças estéticas, mas é igualmente boa.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

Você começa a sua aventura em uma floresta e termina no castelo, lutando contra quadros que se mexem sozinhos

MEGA / SNES

068

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW

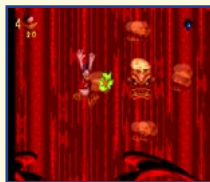
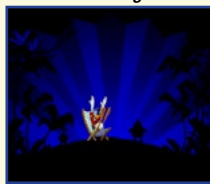
1995 / Disney Interactive Studios

Este talvez seja um dos jogos mais divertidos estrelados por Donald. Na história, o pato encarna o detetive Maui Mallard e precisa resolver o enigma do desaparecimento de um espírito guardião.

Lançado em 1995, o game acabou ofuscado pelos lançamentos do PS1 e Saturn, quando os consoles 16-bit já estavam saindo de cena.

Destaque para os controles precisos e para o seu visual espetacular.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

MEGA MAN 2

1988 / Capcom

Depois do sucesso do game original, Mega Man voltou para derrotar o insistente Dr. Wily. Contudo, o vilão montou um novo time de robôs para derrotá-lo. A fórmula é a mesma do título anterior: plataformas, tiros, persistência e roubar os poderes dos inimigos para usá-los no chefe seguinte. Deu tão certo que a série se estendeu até o sexto jogo, só no Nintendinho.

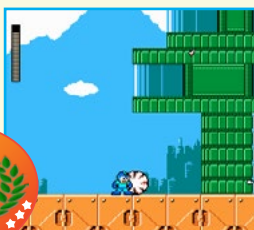
MEGA MAN 3

1990 / Capcom

Fãs da franquia sempre ficam indecisos sobre qual é o melhor game da série no Nintendinho, o 2 ou o 3? Sendo assim, trouxemos ambos para a nossa lista!

Esse foi o primeiro jogo da série a trazer o movimento de deslizar pelo chão, algo que mais tarde viraria uma das marcas registradas do personagem.

O destaque fica por conta dos oito chefes de Mega Man 2, que voltam para uma revanche.

SNES

MEGA MAN X

1993 / Capcom

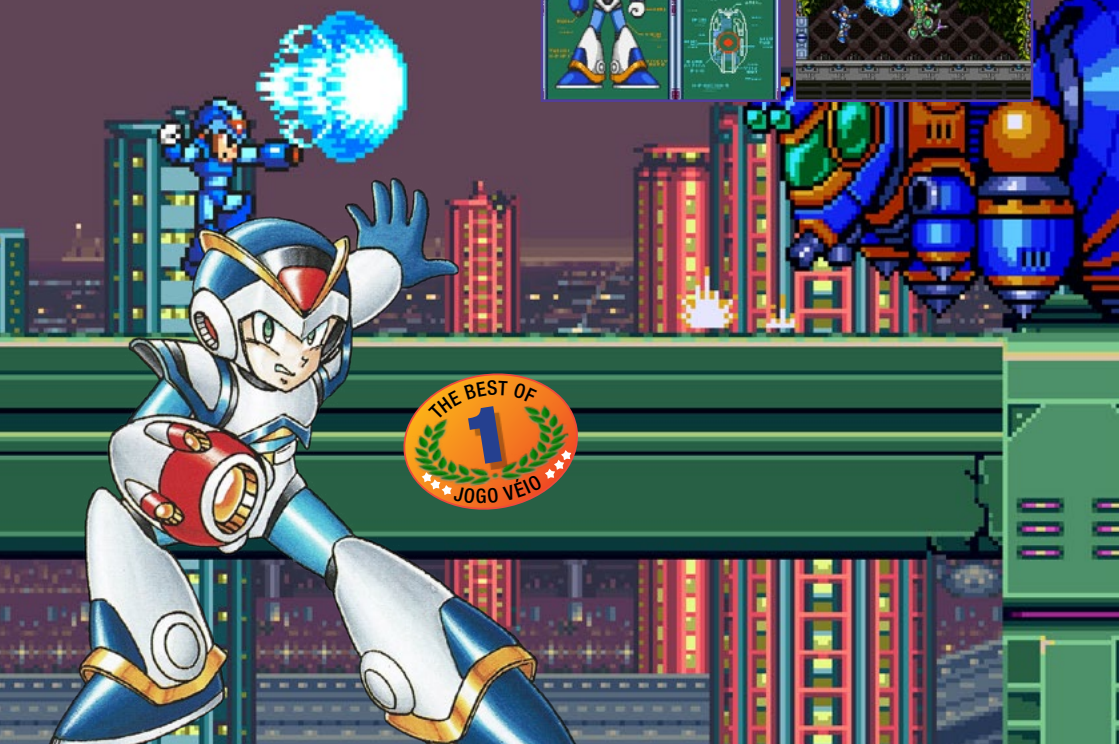
Depois de um certo cansaço após seis jogos no Nintendinho e cinco no Game Boy, nosso herói estreou com tudo no Super Nintendo: novos movimentos, personagens inéditos, jogabilidade muito mais veloz e uma trama mais rebuscada.

O personagem agora pode escalar paredes, dar dashs pela tela, fazer upgrades da sua armadura e até mesmo disparar hadoukens! Claro, na época muita gente achou que a informação fosse furada.

Foi o game de estreia de Zero!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA / SNES

072

MICKEY MANIA

1994 / Traveller's Tales

Apesar de já ter estrelado outros jogos, em nenhum deles a origem e o passado do personagem foram tão bem representadas como em Mickey Mania. Desde o curta-metragem Steamboat Willie, de 1928, passando por outras animações das décadas de 30, 40 e 90.

O sucesso deu a Traveller's Tales, mais tarde, a possibilidade de de desenvolver até mesmo games da franquia Sonic.

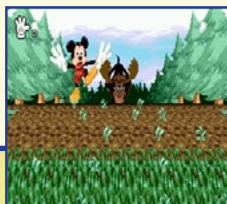
GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

Versão de Sega CD

GAME BOY

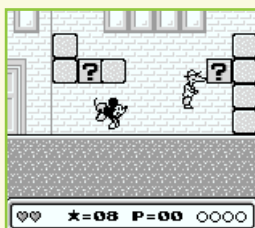
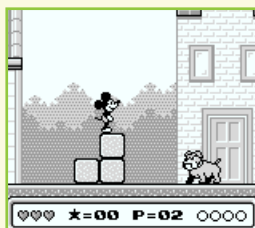
073

MICKEY'S DANGEROUS CHASE

1991 / Now Production

Mais um jogo da Disney com desenvolvimento feito pela Capcom, dessa vez para Game Boy. A história é super simples: Mickey comprou um presente para Minnie, mas foi roubado por João Bafo de Onça. Agora precisa perseguir seu velho rival para recuperar o pacote perdido, passando por montanhas, fábricas e florestas.

Não entra na lista de melhores jogos do personagem, mas vale pela curiosidade.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

POP'N TWINBEE: RAINBOW BELL ADVENTURES

1994 / Konami

Uma das séries mais fofas de jogos de nave emprestou o seu charme para esse excelente game de plataforma.

Você escolhe entre as naves TwinBee, WinBee e GwinBee e se aventura em um jogo colorido, divertido e com músicas legais.

074

MASTER

PSYCHO FOX

1989 / Vic Tokai

Seu personagem é uma raposa que distribui socos nos inimigos e que pode se transformar em outros animais, cada um com diferentes atributos que influenciam na jogabilidade. O hipopótamo, o mais pesado de todos, consegue quebrar blocos pela fase. O macaco, por sua vez, pula alto e é perfeito para atingir plataformas mais altas. Já o tigre, último dos animais, é o mais veloz da trupe.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

075

MEGA

RISTAR

1995 / Sonic Team

Lançado em 1995, Ristar faz parte da safra de despedida do Mega Drive, já que a atenção do mundo estava se voltando para os consoles mais novos.

Criado pelo Sonic Team, o jogo traz um visual atraente e um protagonista marcante, a exemplo do que já haviam feito com o ouriço azul. A diferença aqui foi o timing, já que o personagem foi esquecido.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

076

QUACKSHOT

1991 / Sega

Você é o Pato Donald e está armado com um revólver que dispara desentupidores de pia. Seu objetivo é viajar o mundo atrás de tesouros, com a ajuda de seus três sobrinhos e de outros personagens famosos do universo Disney.

As fases ambientadas em lugares reais como Egito, Pólo Sul e Transilvânia dão um charme especial ao jogo. Mais um grande título da biblioteca do Mega Drive.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

MEGA

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

1993 / Konami

No meio da enxurrada de jogos de plataforma estrelados por mascotes, a Konami também quis criar o seu. E deu certo! Sparkster é um gambá que anda armado com uma espada e precisa derrotar um exército de porcos.

O principal poder do personagem é usar um foguete de propulsão que o ajuda a atacar, pular mais alto e voar.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

GAME GEAR

RONALD MCDONALD IN MAGICAL WORLD

1994 / SIMS

Diferente de Global Gladiators, desta vez o jogo é protagonizado pelo próprio Ronald, mascote da lanchonete. Um ano antes, o famoso palhaço já havia estrelado um jogo para Mega Drive, chamado McDonald's Treasure Land Adventure.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

PC ENGINE

SONSON II

1989 / Capcom

Neste jogo, você assume o controle do Rei Macaco (Sun Wukong, no original), protagonista do famoso conto chinês "Jornada ao Oeste", que também serviu de inspiração para a série Dragon Ball. Pegue seu bastão mágico, porque a fantástica aventura vai começar!

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

MEGA

081

SPARKSTER

1994 / Konami

Neste jogo, Sparkster precisa resgatar a Princesa Cherry, que foi raptada por Axel Gear, após uma cena de introdução com direito a batalha de robôs gigantes.

O personagem passou por uma pequena mudança no visual, agora com mais personalidade e menos "cara de paisagem".

A sequência de Rocket Knight Adventures é exclusiva do Mega Drive, então não confunda com...

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

082

SPARKSTER

1994 / Konami

...a versão de Super Nintendo, que é considerada um spin-off da série. Apesar de terem o mesmo nome, são jogos completamente diferentes, com fases e histórias distintas. Faz sentido, já que o título original saiu apenas para o console da Sega. Seria estranho dar continuidade à história que começou na plataforma concorrente. Mesmo assim, Sparkster faz bonito e é um dos jogos de plataforma mais bacanas do console.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SNES

083

SPEEDY GONZALES: LOS GATOS BANDIDOS

1995 / Acclaim Entertainment

Sonic 4, simples assim! Não entendeu? A gente explica: o game do Ligeirinho não tinha nada de especial, até surgirem rom hacks dele com Sonic no lugar do protagonista. Para melhorar, sua missão é resgatar Mario, que vive preso em gaiolas. Não é um ótimo jogo, mas pra muita gente foi uma experiência marcante.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SUPER BACK TO THE FUTURE PART II

1993 / Toshiba-EMI

Por que esse jogo só saiu no Japão? Por que o Marty McFly fica olhando pra gente o tempo todo, em vez de olhar pra frente? Essas e outras respostas, só a Toshiba-EMI poderia dar.

Durante a aventura você percorre as fases montado na prancha de hoverboard de Marty, podendo escalar paredes e dar piruetas para coletar itens. Tudo isso, enquanto ouve uma versão divertidinha da música-tema da série.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

SWAT KATS: THE RADICAL SQUADRON

1995 / AIM

Esse é um jogo excelente, que não pode ficar de fora da sua lista. O visual e as músicas são interessantes, mas o que vai te prender mesmo é o gameplay, muito gostoso de jogar e desafiador na medida certa.

É verdade que esse game flerta bastante com o estilo de ação, mais até do que plataforma, mas achamos que seria um pecado deixá-lo de fora dessa edição. Sorry!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA / SNES

THE ADDAMS FAMILY

1993 / Ocean Software

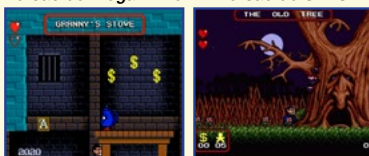
A fortuna da Família Addams corre perigo! Sobrou para Gomez a missão de colocar as coisas em ordem e retomar a mansão da família. Como? Coletando cifras voadoras pelas fases e derrotando monstros.

É bem verdade que o Gomez do jogo está mais pra Tarcisio Meira que pra Raúl Juliá. Mesmo assim, o jogo é divertido, tanto no Mega Drive quanto no Super Nintendo.

Versão de Mega Drive

Versão de SNES

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

NES

THE FLINTSTONES: THE RESCUE OF DINO & HOPPY

1994 / Konami

Era um dia sossegado na vida dos Flintstones e dos Rubbles, quando um ser do futuro surgiu e sequestrou os bichinhos de estimação da série, Dino e Hoppy. O objetivo? Usá-los como atração em um zoológico intergalático. Para resgatá-los, Fred passa por fases loucas no fundo do mar e até mesmo na China. Inesperado e divertido!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

GAME BOY

THE JETSONS: ROBOT PANIC

1992 / Act Japan

Outro jogo baseado em um clássico da Hanna-Barbera! Só que agora você assume o papel da família Jetson, um personagem diferente a cada fase: Elroy, Judy, Jane e George, cada um com suas peculiaridades. A missão da família é lidar com alguns robôs que saíram do controle. Obviamente, o Sr. Cogswell está por trás da bagunça.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

THE GREAT CIRCUS MISTERY

1994 / Capcom

Segundo título da série Magical Quest, com algumas melhorias, se comparado ao game original. A primeira delas é que Minnie Mouse também é um personagem jogável. Inclusive, agora é possível que duas pessoas joguem cooperativamente, de maneira simultânea.

Os trajes mágicos permanecem, dessa vez com transformações em faxineiro, alpinista e vaqueiro, além do traje tradicional dos personagens.

GRÁFICO | SOM | DIVERSÃO | LEGADO

Versão de Mega Drive | *Versão de SNES*

SNES

090

THE MASK

1995 / Black Pearl Software

O filme é uma loucura e o jogo não tinha nenhum motivo para não ser igual. Você está no papel de Stanley Ipkiss, um rapaz desanimado e sem perspectivas que acha uma máscara estranha e recebe poderes mágicos ao colocá-la em seu rosto.

Suas armas são buzinas, martelos, armas de fogo e a capacidade de se transformar em um tornado. Esse é mais um daqueles jogos clássicos de cartuchos 7 em 1.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

GAME BOY

091

TINY TOON ADVENTURES: BABS' BIG BREAK

1991 / Now Production

Sua missão é ajudar Lilica a se tornar uma grande atriz. E para isso, você deve percorrer quatro fases controlando Perninha, Plucky Duck ou Presuntinho. Outros personagens famosos da série animada aparecem para ajudar em trechos específicos.

Curiosamente, a versão japonesa deste jogo possui continues infinitos e sistema de passwords, enquanto a versão ocidental dá apenas dois continues.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

SNES

092

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER BUSTS LOOSE!

1992 / Konami

Corra como se não houvesse amanhã, escalando paredes e armários, fugindo das redes nos trens e se equilibrando em dirigíveis. A versão de Tiny Toon para Super Nintendo é excelente, com ótimos controles e excelente trilha sonora.

Destaque para a versão dramática do tema da série na fase espacial, com pitadas de Star Wars. Na mesma tela, vemos ainda Plucky de Darth Vader e Lilica como Princesa Leia.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

093

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

1992 / Konami

Perninha achou um mapa do tesouro na Looniversidade, mas foi roubado por Valentino Troca-Tapas, que ainda fez uma lavagem cerebral em boa parte dos personagens, transformando-os em inimigos.

As fases estão dispostas em um grande mapa, como no clássico Super Mario World.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

094

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

1993 / Johnson Voorsanger

A sequência de ToeJam & Earl começa exatamente de onde o jogo anterior parou: os dois alienígenas reuniram todas as peças da sua nave, mas trouxeram por acidente alguns humanos clandestinos na bagagem. E essa galera está zoneando o planeta natal dos personagens!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

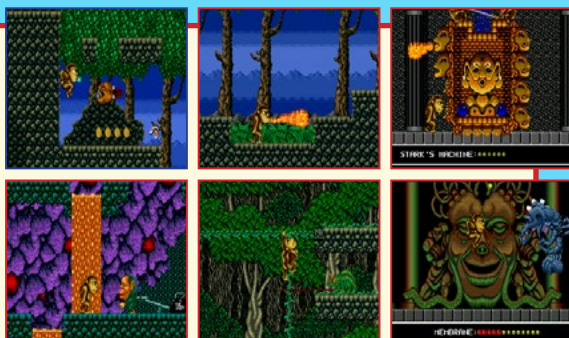
TOKI

1989 / TAD Corporation

Após ter sua namorada sequestrada e ser transformado em um macaco, nosso herói precisa percorrer nove fases derrotando insetos, macacos e outros inimigos. Sua arma? Bolas que você cospe, que inclusive podem se multiplicar, como se fossem os tiros de um jogo de nave.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

095

MEGA

TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS

1994 / West One, adaptado pela Tectoy

A terceira aventura de Mônica é, na verdade, uma versão modificada de Wonder Boy in Monster World, a exemplo do que já havia sido feito nos games anteriores.

A fórmula segue a mesma: derrotar inimigos e coletar dinheiro para comprar itens, armaduras, escudos e... coelhos!

Outros personagens da turminha aparecem para ajudar, como Cebolinha, Anjinho, Bidu e Magali.

GRÁFICO
SOM
DIVERSÃO
LEGADO

096

TURMA DA MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

1991 / West One, adaptado pela Tectoy

A primeira incursão de Mônica no mundo dos games veio de uma ideia oferecida pela Tectoy aos Estúdios Maurício de Souza. Na ocasião, a solução encontrada para a produção do jogo foi modificar, com autorização da Sega, o game Wonder Boy in Monster Land.

O game fez bastante sucesso e chegou a vir na memória de uma versão rosa do Master System Compact, feita para o público feminino.

GRÁFICO

SOM

DIVERSÃO

LEGADO

O Master System Girl teve uma outra versão que vinha com Sonic e Turma da Mônica em O Resgate, segundo jogo da dentucinha no Master System

NES

098

WIDGET

1992 / Graphic Research

O alienzinho roxo foi estrela de uma série animada, que inclusive foi transmitida no Brasil, e de um super game lançado para o Nintendinho em 1992.

Widget usa pontos de magia para transformar-se em criaturas e objetos diversos, como um rato, um canhão, um pterodátcilo e até mesmo um golfinho.

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA

099

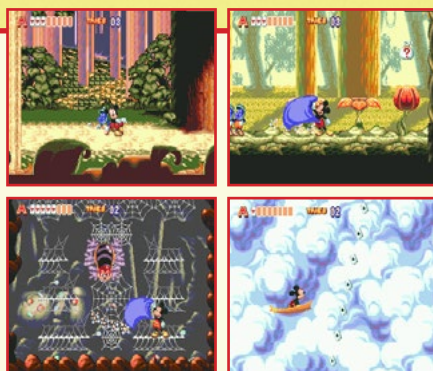
WORLD OF ILLUSION

1992 / Sega (AM7)

Mickey e Donald estavam praticando para um novo show de mágica e acabaram sendo transportados para um mundo misterioso. No lugar das bundadas, os heróis usam suas capas mágicas. A grande novidade é poder dividir a partida com um amigo de maneira simultânea. Voar em um tapete mágico, descer um rio em cima de uma folha ou navegar dentro de uma bolha de ar. Tudo nesse jogo é incrivelmente mágico!

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

MEGA / SNES

100

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

1994 / Iguana Entertainment

Spin-off da série Aero the Acro-Bat, Zero é um esquilo radical que usa faixa de carateca, colete aberto e botas. Praticamente um personagem de filme de ação dos anos 80.

Entre o arsenal de ataque do personagem, temos piruetas, socos, disparos de shuriken e pequenos voos rasantes.

As fases são longas e cansativas, mas ainda assim é um bom game.

Versão de Mega Drive *Versão de SNES*

GRÁFICO SOM DIVERSÃO LEGADO

AGRADECIMENTO

Obrigado por manter vivo o nosso sonho de continuar produzindo material sobre retrogames! Graças ao seu apoio o Jogo Véio vem se mantendo desde 2016, produzindo vídeos, revistas e podcasts regularmente! Venha conhecer o nosso plano de financiamento coletivo e as recompensas que oferecemos aos nossos apoiadores, acessando: **APOIA.SE/JOGOVEIO**

Abimael Guilen
Alan Ricardo De Oliveira
Alexandre Rocha Lopes
Alison Antonio Batista
Amarildo Augusto Hipolito
Andy Hitsu
Anderson Da Rosa
Anderson S. Pruni
Andreline Vicente
Antônio Carlos
Ari Castilho
Aristides Neto
Bruno de Mello Pitteri
Bruno Moreno
Bruno Soares Pinto Costa
Carlos 'Megadriveano'
Carlos Sampaio
Cauê Tarcinalie
Clayton Funes B. Camargo
Daniel Cetrin
Daniel Mesquita
Daniel Real Carrera
Danillo Borges Rodrigues
Darley Da Silva Santos
Delson V. Vetromilla Filho
Diogo Batista
Eduardo Sônego
Edu Bfr
Eric Arraché Gonçalves
Erickson Affonso Dambros
Euller Imperiano De Amorim
Euripedes Neto
Fabio 'Games Que Pariu'
Fábio Henrique
Fábio Marques
Fabricio Rodrigues
Felipe Dias
Filipe Didier Maciel
Flávio 'Antiquário Master'
Fred Simões
Gabriela Ramalho
Gerson Junior
Gilberto Lúcio Da Purificação
Giusep Rayrone
Glauber Alexandre B. da Cunha
Gledson Santana
Igor Ottoni de Almeida
Igor Roberto De Antonio
Ítalo Chianca
Jael Santos
Janaína Pereira
Jarbas Rodrigues
João Leonardo Pacifico
João Victor Teixeira da Silva
João Vitor da S. Nascimento
Johnathan Camilo De Oliveira
José Carlos Alves
José Yoshitake 'Zemo'
Josevaldo Luiz Carneiro
Juliana Y. T. Tasaka
Julio Cesar de L. Lukrafka
Karina Felipe
Kevin Costa da Silva
Laércio Mataruco
Leandro Andrade
Leandro Garcia
Leonardo Ramos Rocha
Leonel José Fronza Filho
Lidyane Rodrigues da Silva
Lionel Novaes De Freitas
Luan Lucas Brevinski
Lu Silveira
Luciano Henrique de A. Alves
Luis Fernando Moraes
Luiz Felipe F. M. Costa
Marcelo Silva Cabral
Marcio Mageski
Marcos Ferreira
Marcos Gonçalves
Marcus Vitor Guglielmi
Masashi C. Inoue
Mike Wevanne
Moisés Benicio
Moisés Giorno
Natan Andrade
Patricia Evo Carvalho
Paulo Ericeira
Paulo Fernando F. de O. Junior
Paulo Rodrigues
Paulo Nunes Marinho
Pedro Augusto Rodrigues Alves
Rafael Eduardo Souza
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Primus Aguiar
Rafael Ramalli da Silva
Rafael Rodrigues Corrêa
Raógenes Medeiros
Raphael Ferreira
Raphael Fucks
Renato Leandro Gonçalves
Ricardo Bezerra
Ricardo Cezar Pereira Santos
Ricardo Costa Knoll
Richard Silva
Roberto Resident Junior
Robson da Costa Medeiros
Rodrigo Bobrowski
Rodrigo Grandi Davet
Rodrigo Lara
Rodrigo Mendes Mesquita
Rodrigo Reche
Ronaldo A. F. Novais Junior
Savio Ribeiro da Cruz
Tamara Dolan Seabra
Tarcísio Miguel Duarte
Thiago de Paula Carvalho
Tiago Garcias
Túlio Lourran Pires
Vandelmo Cassiano
Vanei Heidemann
Victor Jabbour
Victor Machado
Vinicius Caravello Diello
Vinícius de Souza Bonfim
Vinícius Silva da Costa
Wagner Sales
William Nascimento Silva
xRavenXP
Yuri Cunha Coelho